

Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica

Training in values through traditional games using research as a pedagogical strategy

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

Artículo de investigación. Fecha de recepción: 15/06/2018. Fecha de aceptación: 27/11/2018

Nayibis Barrios-Gómez¹;

Dalgy Gutiérrez-Pabón; Víctor Montenegro-Maldonado; Ibis Pineda-Zurita;
Margarita Barros-Sánchez; Nayibis Barrios-Gómez; Nesle Rivera-Martínez;
Olga Olivares-Mancilla²

IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas (Colombia)
nayibisbarrios@hotmail.com

Para citar este artículo:

Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barros-Sánchez, M., Barrios-Gómez, N., Rivera-Martínez, N. y Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 775-782. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

Resumen

El juego es de vital importancia en la construcción de saberes y el desenvolvimiento que el niño adquiere para enfrentar las diferentes situaciones de la vida, mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. El estudio tuvo como objetivo fomentar la formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. Este estuvo guiado bajo los lineamientos metodológicos de la IEP con un diseño basado en las trayectorias de indagación. Se utilizó como técnicas de recolección de datos la observación participante y el diario de campo. La población estuvo conformada por cuarenta (40) estudiantes de la IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas del municipio de Fundación Magdalena. Se evidenció que los niños entendían y aceptaban las reglas de los juegos, tomando conciencia de sus propias limitaciones favorecían el desarrollo de las habilidades sociales durante la interacción con sus compañeros de las actividades empleando diversas formas de comunicación, un trato hacia los demás basado en el respeto y la dignidad como pilares básicos de los derechos humanos.

Palabras clave: formación en valores, juegos tradicionales, investigación como estrategia pedagógica.

Abstract

The game is of vital importance in the construction of knowledge and the development that the child acquires to face the different situations of life, through games, children get to get in touch with the world and have a series of experiences in a pleasant way and nice. The objective of the study was to promote the formation of values through traditional games using research as a pedagogical strategy. This was guided under the methodological guidelines of the IEP with a design based on the trajectories of inquiry. The participant observation and the field diary were used as data collection techniques. The population was conformed by forty (40) students of the Third Mixed IED, Sede Las Palmas of the municipality of Magdalena Foundation. It was evidenced that children understood and accepted the rules of the games, becoming aware of their own limitations favored the development of social skills during the interaction with their peers of the activities using different forms of communication, a treatment towards others based on the respect and dignity as basic pillars of human rights.

Keywords: training in values, traditional games, research as a pedagogical strategy.

1 Líder grupo de investigación "Fomentando valores".

2 Docentes IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas pertenecientes al grupo de investigación "Fomentando valores".

Introducción

Es necesario recalcar que, en las sociedades actuales, la educación permite contribuir a formar personas capaces de poder convivir en un sentido común basados en respeto, tolerancia, participación y libertad, ello enmarcado en una realidad que integren a la colectividad mediante la ética coherente que enmarque una realidad en un sentido común enfocadas en una educación de respeto y tolerancia en todos los sentidos.

Las malas relaciones dentro del salón de clases y fuera de él, repercuten en el proceso de aprendizaje y en la convivencia infantil. Como respuesta esta creciente problemática y teniendo en cuenta que es en esta etapa de la vida donde los educadores pueden aportar desde su saber pedagógico, no solo limitado a lo cognitivo sino también a lo afectivo, se podría construir mejores relaciones e invitar a un manejo adecuado de las emociones en la reflexión que el ser humano es un ser social por naturaleza y que siempre se estará relacionando en sociedad.

Sin embargo, no solo las relaciones que se dan al interior de la escuela coadyuvan al fortalecimiento de las emociones, también resulta prioritario que la familia se integre a los procesos formativos. Para Dermarchi, Aguirre, Yela y Viveros (2015) la dinámica familiar con fundamento en las relaciones afectivas y de convivencia, resulta un agente dinamizador para la integración familia – escuela – comunidad con base en los flujos relacionales que establecen.

Cada día, esta situación se agudiza en la sociedad y las noticias, diariamente, dan cuenta del crecimiento de delitos que se vienen cometiendo de manera física y cibernética que ya han tocado las puertas de la escuela. Ese espacio escolar que debe estar marcado por un ambiente de calidad y de respeto, se ve afectado por

matoneo, abuso, irresponsabilidad, violación de derechos, atropellos y variadas manifestaciones impropias y lejanas al ejercicio de los valores.

Cabe decir que, desde la perspectiva de la historia nacional, la discusión sobre la problemática de la enseñanza de los valores no es nueva en nuestro contexto educativo. De hecho, la formación mediante valores no debe ser trabajada de forma fragmentada y aislada y desde una perspectiva en la unión familiar.

Cada persona, e incluso familia de grupos sociales, políticos o religiosos establecen una participación de escala en referencia a valores. (Pujol y González, 2010). Según Ramírez (2000), menciona que, a través del fortalecimiento de los valores humanos en los primeros años de vida, en espacios habituales como el hogar, la escuela, el entorno socio-cultural donde se debe desarrollar estas acciones. Por lo cual se justifica la importancia de abordar la formación en valores para el buen desarrollo de los niños. De modo que, el ser humano es un individuo social por naturaleza y necesita a los demás desde su nacimiento hasta el final de su vida.

Los seres sociales no son completos si les falta relacionarse con las demás personas, esto se pone un componente especial en lo armónico educar por medio de valores ser integrales, ya que por medio de estos criterios permite crear hábitos que hagan posibles alternativas de vivir en sociedades más justas mediante valores que permitan visualizar ventajas, reducir inconvenientes, que estas mismas puedan consolidar el progreso colectivo para que los demás y nosotros podamos sacar el máximo provecho (Pujol y González, 2010; Ramírez y Hugueth, 2017; Ramírez y Ampudia, 2018).

Para el desarrollo de estos valores los juegos tradicionales son de vital importancia por ser un factor de desarrollo

global (cognitivo, afectivo, social y motor), ello supone de un equilibrio en las personas haciéndolas más felices y más social, viendo como posibilidad utilizarlas en un dialogo entre todos los involucrados de su entorno. Sin embargo, de acuerdo con lo propuesto por (Bernabeu y Goldstein, 2009), la integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas:

- a. Permiten de una forma dinámica la adquisición de un conocimiento consolidado
- b. Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del estudiante ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- c. Conllevan a un desarrollo de la creatividad, mediante la percepción y la inteligencia emocional, que a su vez aumentan la autoestima.
- d. Aumenta los niveles de responsabilidad de los estudiantes, ampliando también los niveles de libertad.

Por su parte, las reglas de juego y la necesidad de entenderse (tender hacia) son el mejor medio de salir del egocentrismo y de entrar en diálogo con los otros. El lenguaje es pues el resultado de un diálogo, y el juego, cuando lo descubrimos en su estadio de construir relaciones exige el diálogo. Juego y lenguaje derivan de una misma actividad de toma de distancia de lo real gracias a la posibilidad de evadirse en la ficción. Así se opera la descentración del niño, que facilitará la objetivación, y que constituye una llave de acceso a la formación conceptual (Jordán, 1996; Ramírez, Avendaño, Aleman, Lizarazo, Ramírez y Cardona, 2018).

El juego es definido como una acción libre, vivida como ficción y aparte de las obligaciones de la vida corriente (Huizinga, 1938). Esa palabra “libre” se revela

como muy importante, es el acto propio de un sujeto. El juego, por excelencia, es una actividad libre y la palabra “actividad” adquiere también todo su significado, es una actividad ficticia desenvuelta con cierto realismo o en lo imaginario, pero sobre todo una actividad en movimiento.

Pedagogos y psicólogos durante años han reiterado una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los jóvenes consiguen entrar en contacto con el mundo que los rodea y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que una persona necesita desarrollar para convertirse en un ser cónsonos en pertinencia a ser felices (Crespillo, 2010; Ramírez, Chacón y Valencia, 2018).

Partiendo de considerar las palabras de Jiménez (1996) cuando afirma que: “El desarrollo sicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego. La anterior apreciación da una idea clara a cerca de la importancia que tiene el juego en la construcción de saberes y el desenvolvimiento que el niño adquiere para enfrentar las diferentes situaciones de la vida.

Vygostky (1993) desde un enfoque psicológico, manifiesta que la imitación es una regla interna de todo juego de representación mediante ella el niño y la niña se apropian del sentido socio-cultural de toda actividad humana; durante el juego los niños y niñas manifiestan su cultura, situaciones de su entorno social y familiar, estos juegan a proyectar actividades adultas, de este modo es propio decir que el juego va del desarrollo psicosocial y

motriz del niño van inmersos en la cultura haciendo referencia a una comunidad, a un momento histórico.

En términos generales, el juego es el recurso educativo por excelencia para una sana infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear el proceso de enseñanza en el aula de clase. Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en las clases, sino también dentro del entorno familiar del niño. Este ambiente requiere espacios, tiempos, materiales (no sólo juguetes, sino otros recursos didácticos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel (Jordán, 1996).

Según Dinello, Jiménez y Motta (2005) los juegos a través de la historia han evolucionado y se han adaptado al desarrollo físico, psicológico y social del niño en los siguientes tipos:

1. *Los Juegos con Reglas*: Una regla de juego se define desde que hay un compañero para jugar. Esto significa de hecho que se comienza a tomar conciencia del otro como existencia diferenciada y complementaria de sí mismo. El niño descubre a través del juego con reglas que hay ciertos puntos de referencia a seguir. Pero él descubre también que las reglas del juego no existen solamente para él, que existe un compañero, y que estas reglas deben ser conocidas por cada uno.
2. *Juegos Tradicionales*: Siguiendo con la taxonomía de los juegos no podíamos dejar de lado los juegos tradicionales, pues estos son historia viva en la actualidad de una cultura de una sociedad, lo anterior permite reconocer que los juegos tradicionales tienen una riqueza simbólica, pues a partir de ellos se visualiza de alguna manera las dinámicas de la sociedad en la que se encuentra cada niño y niña.

Si consideramos los juegos populares o tradicionales como una estrategia pedagógica para la consecución de valores como afirman Méndez y Fernández (2011) al decir que “por otro lado, los juegos tradicionales reproducen los valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos” (p. 54). También se puede decir sobre esto que “al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (Pérez, 2011, p. 350).

Según autores como Yagüe (2002) “Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (p. 30). Basándonos en Camacho (2014) se puede decir que este tipo de juegos poseen una característica especial en la que estos poseen variantes en función de la zona en la que se encuentren, así como en función de la lengua, las zonas de juego o los materiales empleados en los mismos.

Metodología

Se diseñó una investigación para determinar los incidentes críticos más importantes en el área de convivencia escolar. Para esto se realizó la recolección de datos mediante la metodología de observación directa, aplicando un cuestionario que estaba dirigido a un grupo focal, quienes en un primer momento respondiendo a una prueba piloto que permitió medir, ajustar y registrar la información. Lo anterior con la finalidad de identificar las conductas que presentaban los miembros de la comu-

nidad educativa y en contraste medir el conocimiento que tienen los mismos frente a los valores y la importancia de promover espacios de sana convivencia en el contexto escolar.

A través de la observación y el cuestionario, se pudieron identificar los diferentes tipos de comportamiento de los miembros de la comunidad educativa frente al tema de los valores y la sana convivencia en el entorno escolar. Durante el desarrollo de las actividades se evidencia una disminución de los comportamientos hostiles en los estudiantes participantes de los juegos implementados en ellas, favorecidos por la formación de valores desde el

ámbito vivencial de los juegos, lo cual se refleja en las relaciones interpersonales en la institución educativa.

Teniendo en cuenta que las fuentes de información para este proyecto se encuentran dadas por los sujetos, en la etapa aplicada se diseñó un cuestionario dirigido a niños y niñas de un grupo focal escogido por los docentes de la entidad, con el fin de recolectar datos, y organizar la información en aras de encontrar resultados que permitan seguir orientando productos dirigidos a la presentación de nuevos aportes que permitan avances en la línea de investigación.

TABLA 1

Juegos tradicionales

Título	Objetivo	Trabajo en el aula
1. Los colores	Identificar y reconocer los colores a través de los objetos del entorno.	Totalidad del grupo clase. Los niños no han entendido bien las reglas del juego.
2. Las estatuas	Mantener el equilibrio del propio cuerpo.	Totalidad del grupo clase. Los alumnos conocían el juego, por lo que entendían las reglas del mismo.
3. La gallina ciega	Desarrollar la percepción táctil y auditiva.	Totalidad del grupo clase. Los alumnos se han mostrado a gusto y motivados durante el desarrollo del juego.
4. A la zapatilla por detrás	Desarrollar la habilidad física básica de correr en círculo.	Totalidad del grupo clase. No ha habido problemas en su puesta en práctica.
5. A la pata coja	Desarrollar la habilidad física básica de correr a la pata coja.	En pequeño grupo. Se ha desarrollado de forma adecuada.
6. Ya no bota	Desarrollar la coordinación ojo-mano a través de los botes.	En pequeño grupo. Algunos alumnos tenían dificultad a la hora de coordinar el bote de la pelota.
7. A la media cruz	Asociar los movimientos del cuerpo a la retahíla recitada.	Totalidad del grupo clase. El juego se desarrolló de manera adecuada, y todos los niños prestaron atención durante la explicación del mismo, por lo que el resultado fue muy bueno.
8. Los cruces	Desarrollar la habilidad de: lanzamientos y recepciones.	Se dividió la clase en dos grupos. Se ha desarrollado sin ningún problema.
9. El lobo	Emplear los elementos del entorno para evitar ser capturados.	Totalidad del grupo clase. Todos los alumnos han participado en el juego entendiendo las reglas del mismo.

Fuente: elaboración propia.

Resultados

Durante el desarrollo de los juegos tradicionales, se genera un buen clima en el aula, lo que nos permite deducir que los alumnos se sienten motivados y a gusto con los juegos realizados durante las actividades. Y se muestran receptivos e interesados en las actividades, disfrutando a través de los mismos.

Por ser juegos de origen tradicional son reconocidos para la mayoría de los niños sin ninguna dificultad y se explica la pedagogía y reglas que acompañan a los juegos a aquellos que por su naturaleza innovadora los desconocen, al no tener una idea clara de en qué consisten (tabla 1).

Los niños trabajan en forma colaborativa, respetan las reglas y turnos al hablar, participan en forma activa en todas las actividades, integrándose a sus compañeros en los diferentes juegos, expresando sus sentimientos y emociones logrando un mejor desempeño en las tareas escolares.

Como resultado final al presente proyecto de investigación no se presentaron ningún tipo de incidentes durante la ejecución de las actividades pedagógicas, permitiendo el desarrollo en forma adecuada y participativa por parte del alumnado involucrado en los juegos tradicionales.

Conclusiones

Durante la elaboración de este proyecto se lograron proponer estrategias orientadas hacia la mejora del aspecto comportamental de los niños participantes, dejando en evidencia el interés por fomentar la formación integral de los estudiantes otorgando gran valor al sentido humano a través de actividades que promuevan la aplicación de los valores en sus normas de conducta.

El rol del juego dentro de la escuela para el desarrollo de las relaciones interpersonales y la formación de valores entre los niños juega un papel muy importante al ser el agente de socialización donde el estudiante aprende a desarrollar conductas en manera individual y colectiva. Aprendiendo en esta las normas de interacción que favorecen el desarrollo de sus habilidades y destrezas en forma igualitaria.

A groso modo se ha podido involucrar a los niños de la institución educativa, sensibilizándolos acerca de las diversas formas de vivenciar los beneficios del buen trato y la sana convivencia, lo cual se puede promulgar desde cualquier espacio, dando lugar a los juegos tradicionales como forma de expresión cotidiana y propicia de las etapas en las que se encuentran; siendo significativo en la mejora de las relaciones interpersonales entre ellos, y a su vez que los estudiantes se convirtieron en agentes multiplicadores de información y se logró un abordaje de forma general que conlleve a mejorar la calidad de vida incluso hasta las familias.

Referencias

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea
- Camacho, N. (2014). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. [Tesis]. Universidad de Valladolid. Madrid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5053/1/TFG-B.390.pdf>
- Cardona, A. (2000). *Formación de valores: Teoría, Reflexiones y respuestas*. México, D.F.: Editorial Grijalbo. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/370749621/Formacion-de-valores-Teoria-reflexiones-y-respuestas-reporte>

- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Estudios pedagógicos*, 68(1), 14-19. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/09/El-juego-como-actividad-de-enseñanza-aprendizaje-por-Eduardo-Crespillo-Álvarez.pdf>
- Demarchi, G., Aguirre, M., Yela, N. y Viveros, E. (2015). Sobre la dinámica familiar. Revisión documental. *Cultura Educación y Sociedad*, 6(2). 117-138. Recuperado de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1049>
- Dinello, R., Jiménez, C. y Motta, J. (2005). *Lúdica, cuerpo y creatividad*. Bogotá, D.C.: Cooperativa Magisterio.
- Herrera, B., Guerrero, H. y Ramírez, R. (2018). *Investigación como estrategia pedagógica: Una mirada desde la educación, escuela y transformación de la comunidad global*. Barranquilla: Editorial Universitaria de la Costa.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens. El juego y la cultura*. Amsterdam: University Press
- Jiménez, C. (1996). *La Lúdica como Experiencia Cultural*. Bogotá, D.C.: Cooperativa Editorial del Magisterio.
- Jordán, B. (1996). *Tus hijos de 1 a 3 años. 5ª ed.* Madrid: Palabra.
- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 19, 54-58. Recuperado de <https://www.reidalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>
- Pérez, M. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna*, 11(1), 347-353. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629245.pdf>
- Pujol, E., y González, I. (2010). *El gran libro de cuentos con valores*. Barcelona: Parramon.
- Gómez, J., Posada, Á., Ramírez, H. (2000). *Puericultura, el Arte de la Crianza*. Bogotá, D.C.: Editorial Médica Panamericana.
- Ramírez, R. y Hugueth, A. (2017). Modelo de comunicación productiva para las organizaciones de salud pública en Venezuela. *Revista Opción*, 33(83). 305-335. Disponible en <http://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23118>
- Ramírez, R. y Ampudia, D. (2018). Factores de Competitividad Empresarial en el Sector Comercial. *Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología del Instituto Universitario de Tecnología de Maracaibo (RECITIUTM)*, 4(1). 16-32. Disponible en <http://recitiutm.iutm.edu.ve/index.php/recitiutm/article/view/130>
- Ramírez, R., Avendaño, Inirida; Aleman, L., Lizarazo, C., Ramírez, R. y Cardona, Y. (2018). Principles of social responsibility for the strategic management of the talent human public health organizations. *Revista Espacios*, 39(37). 22-27. Disponible en <http://www.revistaespacios.com/a18v39n37/18393722.html>
- Ramírez, R., Chacón H. y Valencia, K. (2018). Gestión del talento humano como estrategia organizacional en las Pequeñas y Medianas Empresas. *Revista CICAG*, 16(1): 20-42. Disponible en <http://ojs.urbe.edu/index.php/cicag/article/view/2929>

- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 27(1). 115-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2800109.pdf>
- Vygostky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje. Obras Escogidas. Tomo II*. Madrid: Visor. Recuperado de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.